

**UNITA' DI APPRENDIMENTO: IMPARO GIOCANDO CON L'ANTICO EGITTO**  
**INS. SCIPIONI LUCIA**

**Compito autentico**

Realizzare un "Memory dell'ANTICO EGITTO " composto da 40 carte (20 coppie di carte) che riporteranno: POSIZIONE GEOGRAFICA, ORGANIZZAZIONE SOCIALE, RELIGIONE, ECONOMIA, CULTURA, ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA.  
 Su metà delle carte ci dovrà essere un'immagine (disegnata o ritagliata), sull'altra metà la didascalia che si riferisce all'immagine stessa.  
 Le carte verranno messe in una scatola decorata che dovrà contenere anche le regole di gioco in un pieghevole realizzato con Word.

**Livello classe Quarta Scuola Primaria**

**Competenza chiave prevalente**

- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

**Competenze culturali di base**

- Progettare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi

**Competenze chiave concorrenti/correlate**

- Comunicazione in madrelingua
- Competenza sociale e civica
- Imparare ad imparare

**Competenze culturali di base**

- Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti.
- Assumere responsabilmente ruoli e comportamenti di partecipazione attiva
- Organizzare le conoscenze, memorizzare ed esporre gli argomenti di studio

**Disciplina di riferimento**

- Storia

**Abilità disciplinari:**

- Conoscere e utilizzare le tracce del passato
- Conoscere e comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni della civiltà egizia.
- Esporre in forma orale e scritta, utilizzando anche risorse digitali, gli elementi caratterizzanti le civiltà antiche

**Discipline concorrenti/correlate**

- Italiano
- Arte e immagine
- Tecnologia

**Abilità disciplinari**

- Comprendere consegne e istruzioni
- Partecipare agli scambi comunicativi, esprimendo la propria opinione in modo chiaro e pertinente.
- Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione

<b>Consegna operativa</b> Lettura e comprensione dei testi. Realizzazione grafica. Utilizzo del computer per realizzare l'opuscolo con le regole di gioco	
<b>Prodotto atteso</b> Gioco del Memory costituito da 20 coppie di carte che raffigurano immagini dell'Antico Egitto e descrizione con brevi didascalie, tutto racchiuso in una scatola insieme alle istruzioni di gioco.	
<b>Tempi e fasi di lavoro</b> Scelta delle parole-chiave (tempo 1 ora). Laboratorio per la realizzazione del prodotto, gruppi composti da 4 alunni (tempo 2 ore a settimana per 3 settimane). Confronto e scambio verbale.	<b>Risorse disponibili</b> Aula con LIM. Aula informatica. Laboratorio creativo. Cartoncini, colori, righe e squadre. Opuscoli turistici. Immagini dal web, riviste, vecchi sussidiari.

Rubrica di VALUTAZIONE				
Criteri	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Progettare	Coglie le fasi essenziali nella realizzazione di un'attività.	Individua correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività	Individua correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività e le pianifica nelle linee generali.	Utilizza le conoscenze acquisite per elaborare progetti inerenti le attività di studio in modo personale. È in grado di verificare la pianificazione
Agire in modo autonomo e responsabile	Si dimostra abbastanza consapevole dei propri punti di forza e di debolezza	Si dimostra consapevole dei propri punti di forza e di debolezza	Si dimostra consapevole dei propri punti di forza e di debolezza e del proprio modo di apprendere	Ha acquisito fiducia in sé, autonomia di giudizio e senso di responsabilità nell'operare scelte
Risolvere problemi Consapevolezza Rispetto dei tempi	Sa collegare e rielaborare semplici dati	Sa collegare e rielaborare dati in contesti diversi	Sa collegare e rielaborare dati, riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza, in modo abbastanza corretto	Ordina e classifica dati ed eventi secondo criteri assegnati e formula corrette soluzioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi.
Punteggio:       /				